

Daftar Pustaka

- Bungin, B. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Kencana.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Pustaka Pelajar.
- DeVito, J. A. (1982). *Communicology. An Introduction to the Study of Communication*. Harper & Row.
- Eribka, O. :, David, R., Sondakh, M., & Harilama, S. (2017). Pengaruh Konten Vlog dalam Youtube terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. In *Acta Diurna: Vol. VI* (Issue 1).
- Fajar, D. S. (2023). *Kepuasan Subscriber Dalam Mengikuti Akun Youtube Deddy Corbuzier*. Universitas Telkom.
- Fikri, M. S. A., & Taufik, A. H. (2020). Hubungan Antara Media GGWP.ID dengan Kebutuhan Informasi Gamers di Bandung. *Prosiding Jurnalistik*, 6, 47–50. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29313/.v0i0.20621>
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Humaiza, D. M. A. (2018). *Uses and Gratifications Theory*. USU Press.
- Hutasoit, M., & Alpazara, H. (2019). Perilaku Remaja Dalam Bermain Online Game di Yogyakarta Adolescents Behavior In Playing Online Games In Yogyakarta. *Media Ilmu Kesehatan*, 8, 33–38.
- Id CloudHost. (2022, September 17). *7+ Jenis Konten YouTube Paling Banyak Dicari 2022*.
- Kemp Simon. (2022, February 15). *Digital 2022: indonesia*. Datareportal.
- Kriyantono, R. (2008). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Kencana Prenada Media Group.
- Mahdi M Ivan. (2022, February 25). *Pengguna Media Sosial di Indonesia Capai 191 Juta pada 2022*. Dataindonesian.Id.
- McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa*. Salemba Humanika.
- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Simbiosis Rekatama Media.

- Nira, S. S., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa . *Jurnal Imiah Psikologi*, 9.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27, 14–150.
- Pawit, M. Y. (2004). *Teori dan Praktis Penelusran Informasi*. Prenda Media Group.
- Purba, B., Gasperz, S., Bisyrri, M., Putriana, A., Hastuti, P., Sianturi, E., Retno, D. Y., Widiastuti, A., Qayyim, I., Alim, N. D., Purba, S. Y., & Giswandhani, M. (2020). *Ilmu Komunikasi: Sebuah Pengantar*. Yayasan Kita Menulis.
- Putri Natasya Eka, Susanto Arjo, & Nur Tadjuddin. (2022). Pengaruh Konten Youtube Gaming Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia Tiga Sampai Enam Tahun. *Perspektif*, 460–468. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i5.254>
- Rakhmat, J. (2001). *Psikologi Komunikasi*. Remaja Rosdakarya.
- Rizqa Annastasya. (2022, November 29). *Windah Basudara Raih Penghargaan Content Creator Gaming Terfavorit IEA 2022, Ngaku Mengawali Karier dari Pelayan Restoran*. Celebrities.Id.
- Siregar, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan perbandingan perhitungan manual & SPSS*. Kencana Prenada Media.
- Solis, B. (2010). *Engage: The Complete Guide for Brands and Business to Build, Cultivate, and Measure Succes in the New Web*. John Wiley & Sons Inc.
- StreamsCharts. (2023). *Most Popular YouTube Gaming Sreamers*. StreamsCharts.Com.
- Subana, M., & Sudrajat. (2015). *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*. Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiani, T. N. A., & Sinatra, W. L. (2021). Strategi Komunikasi Eksternal Public Relations Pemerintah Kota Salatiga di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal PIKMA : Publikasi Media Dan Cinema*, 28.
- Syawitri Nabila. (2022). *Pengaruh Konten Youtube Cocomelon Terhadap Pendidikan Anak Periode Usia Golden Age (Lokasi Penelitian pada Wilayah Jabodetabek)*. Universitas Telkom.
- Tawaf, & Alimin, K. (2012). Kebutuhan Informasi Manusia: Sebuah Pendekatan Kepustakaan. *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 15.

- Unaradjan, D. D. (2019). *Metode penelitian kuantitatif*. Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya.
- Wahdiyati Dini, & Putra Reyvianto Dwi. (2022). Kekerasan Verbal Dalam Konten Gaming di Youtube. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 203–217.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36418/jist.v3i2.358>
- Wahyu, S. (2018). Komunikasi Publik Calon Gubernur Provinsi Jawa Barat 2018 Dalam Membangun Personal Branding Menggunakan Twitter. *Jurnal Pustaka Komunikasi*, 214.
- Wandari, H., Wahyudin, D., & Damayanty. (2014). Hubungan Antara Penggunaan Search Features E-Journals Dengan Pemenuhan Kebutuhan Informasi Pemustaka (Studi Deskriptif Pada UPT BIT LIPI Bandung). *Journal of Library and Information Science*, 1, 14.
- Wibisino, A. (2022). *Analisis Penggunaan Akun Instagram @Indozone.Id Sebagai Sarana Pemenuhan Kebutuhan Informasi Pengikut Instagram*. Universitas Telkom.
- Wibowo, A. (2015). *Seberapa Tergantungkah Kamu dengan Walkthrough?* TECHINASIA.
- Wulandari, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram @halobandung Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Masyarakat Kota Bandung*. Universitas Telkom.
- Zellatiffani, Medika, C., & Mudjiyanto, B. (2018). Tipe Penelitian Deskripsi Dalam Ilmu Komunikasi. *Jurnal Diakom*, 1.